|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Tamaño |
| Resumen | El programa debe recibir un numero, que será el tamaño del cuadrado, mirar si es impar y si no lo es volverlo así. |
| Entrada | tamaño |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Mostrar interfaz |
| Resumen | El programa debe armar un cuadrado con el tamaño recibido y mostrarlo. |
| Entrada |  |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Forma de relleno |
| Resumen | El programa debe llenar el cuadrado mágico de la manera que el usuario ingrese. |
| Entrada | orientacion |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Color |
| Resumen | El programa debe mostrar las filas y las columnas, dependiendo de la casilla que el usuario escoja, de un color diferente. |
| Entrada | Casilla |
| Salida |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Constante mágica |
| Resumen | El programa debe calcular y mostrar la constante mágica dependiendo del tamaño que se escoja. |
| Entrada | Tamaño |
| Salida | Constante magica |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Exception |
| Resumen | El programa debe reportar y capturar excepciones del programa |
| Entrada |  |
| Salida | Exception |